

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL ANGKA
MELALUI PERMAINAN COMPUTER TUTOR DI TK
BHAKTI VI WONOSARI KINALI**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

ISNAYANI

NIM.2010/58531

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Permainan Computer Tutor di TK Bhakti VI Wonosari Kecamatan Kinali**

Nama : Isnayani

NIM : 2010/58531

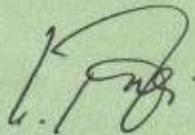
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Padang, 25 Juni 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II,



Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
NIP. 19600305 198403 2 001



Dra. Rivda Yetti
NIP. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan,



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

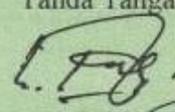
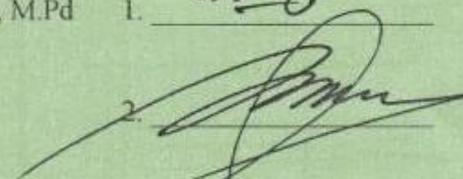
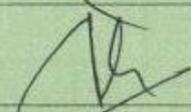
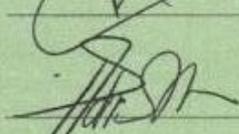
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Computer Tutor di TK Bhakti VI Wonosari Kecamatan Kinali

Nama : ISNAYANI
NIM : 2010/58531
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 25 Juni 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti	2. 
3. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	4. 
5. Anggota : Indra Yeni, S.Pd	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan nama Allah yang maha pengesih lagi maha penyayang

Allah memberi ilmu yang berguna kepada siapa yang dikehendaki-Nya
Barang siapa yang mendapat hikmah-Mu sesungguhnya ia
mendapatkan kebijakan yang terbanyak dan tidak ada
yang dapat mengambil pelajaran
kecuali yang berakal
(Q.S. Al-Baqarah ayat 269)

Bersimpuh aku bersujud kehadiran-Mu ya Allah.....
Sesungguhnya tanpa bimbingan karunia dan cinta-Mu
Keberhasilan ini tiada akan pernah kugapai...
Walau begitu banyak, rintangan mengiringi hanya pada-Mu aku berharap
Dan bermohon...tiada apapun yang mampu menjadi penghalang
Pabila Engkau berkehendak!!! Sesungguhnya Engkau
Maha Kuasa atas segalanya.....

Secercah sinar terang kini telah menghiasi hati kalbu dan fikiranku
Seiring tergapai sebuah prestasi yang dulu terbungkus asa, kini...
Berhasil telah kuraih...diiringi banyak kisah yang datang silih berganti
Dan tak henti mewarnai setiap jengkal jejak langkahku
Tibalah saatnya do'aku engkau kabulkan
Kuraih gelar ini atas uluran tangan-Mu
Kau bukakan hati dan fikiranku menuju keberhasilan
Segala puji Bagi-Mu Ya Allah yang Maha Sempurna

Dengan segala rasa kupersembahkan setulus hatiku kebahagiaan ini
Atas usaha dan tetesan keringatku sebagai tanda baktiku untuk ayah bundaku
Nenek dan kakak Yang telah memberikan semangat dan
untuk suami dan anak-anak tersayang
Pengorbanan dan rasa cinta dari kalian merupakan cambuk bagiku
Didalam menyongsong masa depan yang menantang

*Terima kasih kepada dosen pembimbing ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd
Dan ibu Dra Ridayetti yang sudah membimbingku
Dari awal hingga akhir dari skripsi ini.*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2012
Yang Menyatakan



ISNAYANI

ABSTRAK

Isnayani, 2012: Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Computer Tutor Di TK Bhakti VI Wonosari Kinali. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kemampuan anak dalam mengenal angka masih rendah, disebabkan karena anak sudah mampu membilang tetapi belum mengetahui angka. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan Computer Tutor.

Penelitian ini menggunakan Tindakan Kelas yang dilaksanakan di TK Bhakti VI Wonosari Kinali dengan jumlah anak 15 orang, yang terdiri dari 8 orang laki – laki dan 7 orang perempuan. Pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi dianalisisi dengan teknik persentase. Penelitian dilakukan 2 siklus setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Hasil dari penelitian disetiap siklus telah mengalami peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka setelah dilakukan tindakan pada siklus ke II. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan Computer Tutor, sebelum diadakan tindakan kemampuan anak masih rendah pada anak yang mendapat nilai sangat tinggi, setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan, maka permainan Computer Tutor telah berhasil meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Computer Tutor di Tk Bhakti V1 Wonosari Kinali”**

Pembuatan Skripsi ini salah satu syarat yang harus di penuh dalam memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari dalam penyusunan tidak lepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Sri Hartati, MP.d, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra.Rifdayetti, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

4. Ibu –ibu guru TK Bhakti V1 Wonosari Kinali
5. Suami tercinta dan keluarga besar yang telah memberikan partisipasi dan dorongan dalam pembuatan Skripsi ini.
6. Ibu Nurmah selaku kawan kolaborasi yang telah ikut bekerjasama demi kelancaran penelitian ini.

Segala masukan yang berharga dari segala pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan pembuatan proposal ini. Semoga proposal ini dapat bermanfaat dan dipergunakan semestinya.

Padang,

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I	PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah.....	5
F. Tujuan Penelitian.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Defenisi Operasional.....	6
BAB II	KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori	
1. Hakekat Anak Usia Dini	
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Perkembangan Kognitif.....	10
3. Pengertian Konsep Angka.....	12
4. Hakekat Bermain.....	13
a. Pengertian Bermain.....	14
b. Manfaat Bermain.....	15
5. Permainan Computer Tutor.....	17
B. Penelitian Yang Relevan.....	19
C. Kerangka Konseptual.....	19
D. Hipotesis Tindakan.....	21

BAB III	RANCANGAN PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	22
	B. Subjek Penelitian	22
	C. Prosedur Penelitian	23
	D. Instrumentasi	32
	E. Teknik Pengumpulan Data	32
	F. Teknik Analisis Data	34
	G. Indikator Keberhasilan	36
BAB VI	HASIL PENELITIAN	
	A. Deskripsi Awal.....	37
	1. Kondisi Awal.....	37
	2. Deskripsi Siklus 1.....	40
	B. Analisis Data.....	59
	1. Analisis Siklus 1.....	59
	2. Deskripsi Siklus II.....	60
	C. Analisis Data.....	73
	1. Analisis Siklus II.....	76
	2. Pembahasan.....	83
BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan.....	85
	B. Implikasi.....	86
	C. Saran.....	86

Daftar Pustaka
Lampiran

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Hasil Observasi kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan computer tutor pada kondisi awal sebelum tindakan. 38
Tabel 2	Hasil Observasi kemampuan mengenal angka melalui permainan computer totor pada pertemuan 1 siklus I (setelah tindakan)..... 43
Tabel 3	Hasil Observasi kemampuan mengenal angka melalui permainan computer tutor pada pertemuan 2 siklus I (setelah tindakan) 48
Tabel 4	Hasil Observasi kemampuan mengenal angka melalui permainan computer tutor pada pertemuan 3 siklus I (setelah tindakan)..... 53
Tabel 5	Rekapitulasi hasil observasi kemampuan mengenal angka melalui permainan computer tutor 56
Tabel 6	Hasil Observasi kemampuan mengenal angka melalui permainan computer tutor pada pertemuan 1 siklus II (setelah tindakan) 63
Tabel 7	Hasil Observasi kemampuan mengenal angka melalui permainan computer tutor pertemuan 2 siklus II (setelah tindakan)..... 68
Tabel 8	Rekapitulasi hasil observasi kemampuan mengenal angka melalui permainan computer tutor (setelah tindakan)..... 71
Tabel 9	Persentase hasil observasi kemampuan mengenal angka pada kategori sangat tinggi 73
Tabel 10	Persentase hasil observasi kemampuan mengenal angka pada kategori tinggi 75
Tabel 11	Persentase hasil observasi kemampuan mengenal angka pada kategori rendah..... 77

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi kemampuan mengenal angka Pada kondisi Awal (sebelum tindakan)	39
Grafik 2 Hasil Observasi kemampuan mengenal Angka Pada Pertemuan 1 Siklus I (setelah tindakan).....	45
Grafik 3 Hasil Observasi kemampuan mengenal Angka Pada Pertemuan 2 Siklus I (setelah tindakan).....	50
Grafik 4 Hasil Observasi kemampuan mengenal Angka Pada Pertemuan 3 Siklus I (setelah tindakan).....	55
Grafik 5 Rekapitulasi Hasil Observasi kemampuan mengenal Angka Pada Siklus I (setelah tindakan)	58
Grafik 6 Hasil Observasi kemampuan mengenal Angka Pada Pertemuan 1 Siklus II (setelah tindakan)	65
Grafik 7 Hasil Observasi kemampuan mengenal Angka Pada Pertemuan 2 Siklus II (setelah tindakan)	70
Grafik 8 Rekapitulasi Hasil Observasi kemampuan mengenal Angka Pada Siklus II (setelah tindakan).....	72
Grafik 9 Persentase Hasil Observasi kemampuan mengenal Angka Pada kategori sangat tinggi	74
Grafik 10 Persentase Hasil Observasi kemampuan mengenal Angka Pada kategori tinggi.....	75
Grafik 11 Persentase hasil observasi kemampuan mengenal angka pada kategori rendah.....	78

LAMPIRAN

	Halaman
1. Rancangan Kegiatan Harian Kondisi Awal	89
2. Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1	90
3. Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 2	91
4. Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 3	92
5. Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1	93
6. Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 2.....	94
7. Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 3.....	95
8. Lembar penilaian kemampuan mengenal angka pada anak Pada kondisi awal	96
9. Lembar penilaian kemampuan mengenal angka pada anak pada siklus 1 pertemuan 1	97
10. Lembar penilaian kemampuan mengenal angka pada pertemuan 2 siklus1.....	98
11. Lembar penilaian kemampuan mengenal angka pada siklus I pertemuan 3	99
12. Lembar penilaian kemampuan mengenal angka pada siklus II pertemuan 1.....	99
13. Lembar penilaian kemampuan mengenal angka pada pertemuan 2 Siklus II	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Guru Menjelaskan Cara Pemakaian Computer Tutor	103
Gambar 2 Guru Menjelaskan Cara Permainan Computer Tutor	103
Gambar 3 Anak Sedang memainkan Permainan Computer Tutor	104
Gambar 4 Anak Sedang Memainkan Permainan Computer Tutor Mencari Angka yang Disuruh Oleh Guru	104
Gambar 5 Anak Menyebutkan Angka yang Ditunjuk Oleh Guru pada Layar Monitor	105
Gambar 6 Anak Menghitung Jumlah Gambar	105
Gambar 7 Anak sedang Berlomba Memainkan Permainan Computer Tutor	106
Gambar 8 Anak Disuruh Kedepan Menunjukkan Angka	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Taman Kanak – kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan formal pertama yang dijalani anak memiliki tanggung jawab untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia tersebut sehingga nantinya anak memiliki sumber daya manusia yang diperlukan dimanapun ia berada.

Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke beberapa arah yaitu pengembangan prilaku, pengembangan kemampuan dasar, serta fisik motorik. TK adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun. Pada masa ini anak memasuki tahap praoperasional kongkrit dalam berfikir dari aktifitas belajar di TK.

Anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Jadi, belajar adalah hak anak bukan kewajiban. Orang tua dan pemerintah wajib menyediakan sarana dan prasarana pendidikan untuk anak dalam rangka program belajar. Karena belajar adalah hak, maka belajar harus menyenangkan, kondusif, dan memungkinkan anak untuk termotivasi dan antusias.

Anak memperoleh rangsangan - rangsangan kemampuan dasar terhadap perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, serta pengembangan pembiasaan yang terdiri dari nilai – nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian. Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lainnya. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan anak, namun perkembangan yang lain juga tidak kalah pentingnya. Pemahaman anak tentang berbagai bentuk angka dapat dipahami secara sederhana.

Kemampuan kognitif diperlukan anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang ia lihat, dengar, rasa, raba ataupun dicium melalui panca indera yang dimilikinya. Tingkah laku kognitif melibatkan kemampuan berfikir kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis kecepatan dalam menemukan solusi – solusi baru dalam proses yang rutin. Dengan demikian pendidikan seharusnya membantu anak untuk menemukan harta kreativitas yang tersembunyi dalam dirinya, dan membuat

ia sungguh – sungguh mampu menyatakan dan memunculkan kreatifitasnya. Dan untuk itu pendidikan perlu memaklumi bahwa kreatifitas anak sungguh tidak mengenal batas.

Berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari – hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis. Berhitung di TK diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, ukuran, ruang dan posisi melalui berbagai bentuk alat, dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. berhitung merupakan cara mengenal nama angka, kemudian menggunakan nama angka untuk mengidentifikasi jumlah benda. Membedakan angka dengan menunjukkan angka adalah dengan simbol atau lambang.

Proses pembelajaran di TK anak – anak belum memahami dengan cara yang tepat dan benar. Mengenal angka merupakan hal yang sangat penting bagi anak untuk melanjutkan kejenjang berikutnya. Guru TK harus menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran, seperti kelengkapan media, pemanfaatan alam, membuat ide-ide dalam menciptakan permainan, dan juga metode guru yang bervariasi.

Apalagi dalam pembelajaran berhitung atau mengenalkan angka kepada anak seperti permainan kartu angka, melalui bernyanyi, permainan congklak, menyusun angka, sehingga dengan berbagai bentuk permainan tersebut yang diciptakan oleh guru dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal angka dapat tercapai dengan baik dan tidak melanggar prinsip pembelajaran di TK

pengalaman peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di TK masih banyak kekurangan – kekurangan antara lain dalam pengenalan berhitung tentang angka anak – anak hanya hafal angka akan tetapi anak tidak dapat menunjukkan bentuk angka apalagi menghubungkan angka dengan jumlah, anak belum mampu membilang 1 sampai 10, anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan, dan juga anak belum mampu mengenal lambang bilangan. Oleh sebab itu peneliti merancang sebuah pembelajaran melalui permainan yang menarik yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK. Salah satunya melalui permainan Computer Tutor.

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan Computer Tutor”. Dalam permainan ini akan membantu anak dalam menganal angka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas kemampuan anak dalam mengenal angka pada anak Taman Kanak – kanak Bhakti VI

Wonosari Kinali Khususnya pada kelompok B1 cukup rendah hal ini disebabkan oleh :

1. Anak belum mampu membilang 1 sampai 10
2. Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1 sampai 10
3. Anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1- 10
4. Anak belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda – benda.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti “ Anak belum mampu mengenal lambang bilangan 1- 10”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: “Bagaimanakah permainan computer tutor dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka di TK Bhakti VI Wonosari Kinali?.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka peneliti mencoba melakukan dengan permainan Computer Tutor yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai melalui Permainan Computer Tutor penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan Computer Tutor di TK Bhakti VI Wonosari Kinali.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak – pihak yang terkait, seperti :

1. Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka
2. Bagi guru TK, sebagai bahan masukan dalam membantu guru untuk pembelajaran mengenal angka.
3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam mengenal angka.
4. Bagi TK Bhakti VI Wonosari Kinali dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan mengenal angka melalui permainan computer tutor. Serta dapat menjadi contoh untuk TK lain dalam memberikan pembelajaran mengenal angka.

H. Defenisi Operasional

Pengenalan konsep angka pada anak dapat diawali dengan pengalaman bekerja atau bermain. Konsep angka merupakan cara pengenalan diri dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada

dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Computer tutor adalah salah satu alat elektronik yang dapat dimainkan oleh anak yang mana anak bisa mengenal angka, mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, dan juga belajar menulis angka.

Indikator yang akan dicapai adalah kemampuan anak dalam mengenal angka, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda- benda sampai 10.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini menurut Aisyiah (2005:3) adalah anak berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan anak pra sekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD. Sedangkan anak usia dini menurut Sujiono (2009:6) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Martha B. Bronson dalam Santoso (1995:6) membagi rentang masa anak usia dini didasarkan pada penelitian perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial dan kognitif serta terhadap perkembangan perilaku bermain dan minat permainan, menjadi 6 tahap diantaranya:

- a. *Young infants* (lahir hingga 6 bulan)
- b. *Older infants* (7 hingga 12 bulan)
- c. *Young toddlers* (usia 1 tahun)
- d. *Older toddlers* (usia 2 tahun)
- e. Prasekolah dan *kindergarten* (usia 3 hingga 5 tahun)

f. Anak sekolah dasar kelas rendah atau *primari school* (usia 6 hingga 8 tahun)

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0- 8 tahun dimana mereka adalah sosok individu yang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik Anak Usia Dini menurut Sujiono (2009:7) adalah :

a). Egosentris, b). Cendrung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri, c). Anak mengira dunia ini penuh dengan hal yang menarik, d). Anak adalah mahluk sosial, e). Daya konsentrasi yang pendek, f). Anak senang dengan hal yang bersifat imajinatif, g). Masa usia dini disebut masa *Golden Age*.

Fauziah (dalam Masithoh, 2004 : 19) bermain secara universal telah menjadi pusat berbagai penelitian dibidang pendidikan, karena mengamati dunia sambil bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di TK. Upaya - upaya pendidikan yang diberikan hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, menggunakan metode/media yang menarik serta mudah dipahami oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk berexplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek yang dekat dengannya, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.

Ebbeck (dalam Mashithoh dkk, 2004 :2.12) perkembangan pada usia dini mencakup perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa, pada masa ini anak telah memiliki keterampilan kemampuan walaupun belum sempurna.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah makhluk sosial yang unik dan kaya dengan potensi yang tercakup didalam berbagai program pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri.

2. Perkembangan kognitif

Menurut Sujiono (2008:23) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian.

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses berfikir berhubungan dengan tingkat kecerdasan anak mencirikan seseorang dengan berbagai minat, terutama ditujukan kepada ide- ide dan semangat belajar. Kognitif berhubungan dengan intelegensi, kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau prilaku.

Kognitif menurut Sujiono (2008:16:) mendefenisikan kognitif dengan berbagai istilah yaitu :

1. Termen mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan kognitif secara abstrak.
2. Colvin mendefenisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan.
3. Henman mendefenisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
4. Hunt mendefenisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif dapat digambarkan bagaimana fikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga terjadi proses berfikir, proses berfikir tersebut erat kaitannya dengan kecerdasan.

Adapun hubungan kognitif dengan angka sangat erat kaitannya, karena kemampuan kognitif merupakan kemampuan daya fikir yang mampu dalam mengembangkan konsep- konsep seperti konsep angka, bilangan, warna serta konsep huruf. Konsep angka sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif melalui permainan Computer Tutor.

Menurut Depdiknas (2005:11) pada standar KBK pada tujuan pembelajaran bahwa anak dapat memahami bentuk angka dengan kognitif erat kaitannya. Jadi dapat disimpulkan bentuk angka merupakan ruang lingkup dari

perkembangan kognitif, berhasil atau tidaknya anak usia dini dalam memahami angka sangat berpengaruh pada kemampuan kognitif anak.

3. Pengertian Konsep Angka

Pendapat Alexsander (dalam Siswanto, 2008 : 46) mengemukakan konsep angka adalah cara pengenalan dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.

Menurut Sujiono (2008: 11,7) tentang mulainya konsep angka.

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang: “ berapa jumlah atau berapa banyak” termasuk menghitung mengelompokkan dan membandingkan, menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Kesempatan yang tidak terbatas yang diberikan oleh guru untuk merangsang pengertian anak akan angka- angka melalui kegiatan sehari – hari. Kognitif anak akan mulai berkembang dengan bermain karena mengenalkan konsep angka sudah bertebaran disekitar anak seperti ukuran, umur, kancing baju, tanggal dan jumlah buah- buahan.

Konsep angka pada anak TK adalah anak bisa menyebutkan nama angka atau nama bilangan dan anak bisa menunjukkan angka atau lambang bilangan. Pengenalan konsep angka dilakukan dari yang abstrak ke yang kongkrit dengan menggunakan media yang ada bentuk angkanya.

Sujiono (2008:11.7) cara pengenalan angka pada anak Usia Dini adalah nama bilangan, lambang bilangan, menulis bilangan, konsep ruang, konsep satuan ukur, konsep waktu dan perbanyak latihan` .

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan mengenal angka dapat dilakukan dengan berbagai cara melalui bermain baik dengan angka maupun dengan benda- benda yang menarik sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan mengenal angka dapat dilakukan dengan cara bermain baik dengan angka maupun dengan benda yang menarik sehingga lebih tertanam dan terkonsep dengan baik.

4. Hakekat Bermain

Bermain adalah salah satu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah oleh anak untuk menyerap berbagai informasi yang ia tanggap dengan sikap yang positif tanpa paksaan. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak – anak sedang beraktivitas, dalam kehidupan anak bermain merupakan arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain- main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmani ataupun rohani.

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak spontan karena bermain sangat disenangi anak, dan sering tanpa tujuan. Bagi anak bermain merupakan kebutuhan untuk dirinya yang perlu agar anak dapat berkembang menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan diri dan membangun dirinya menjadi matang dan mandiri. Bagi anak bermain adalah belajar sehingga belajar itu menyenangkan bagi anak.

Kegiatan bermain pada dasarnya anak belajar melalui permainan karena tidak ada cara lain bagi mereka untuk mencapai segala hal yang secara normal harus mereka capai.

Dewey (dalam Montolalu, dkk, 2005: 24) mendefinisikan bermain adalah:

Anak belajar melalui bermain, melalui pengalaman – bermain yang bermakna yang menggunakan benda- benda kongkrit, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosial bermain meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Isaacs (dalam Montolalu, dkk, 2005 : 1.7) menganggap bahwa bermain adalah bermain mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak.

Jadi bermain memang sangat penting bagi anak bahkan anak tidak bisa dipisahkan lagi dengan bermain karena anak usia dini dunianya adalah dunia bermain. Karena melalui bermain semua aspek yang ada pada diri anak akan berkembang.

b. Manfaat Bermain

Sebenarnya terdapat banyak bukti tentang manfaat bermain sehingga untuk mempersiapkan pendidikan anak TK tidak akan berhasil baik tanpa melibatkan bermain. Para guru TK harus dapat memanfaatkan pembelajaran alamiah ini dan menyediakan berbagai kesempatan bagi anak-anak untuk belajar melalui bermain, betapa pentingnya bermain bagi anak-anak sehingga tidak boleh dikurangi apalagi dihilangkan sama sekali.

Kegiatan bermain memiliki nilai – nilai yang tinggi manfaatnya bagi perkembangan anak sehingga banyak ahli yang telah meneliti bermain dari segi yang berbeda, yaitu dari segi nilai dan manfaatnya, seperti Vygotsky, dkk (dalam Montolalu,2005:11) Selain bermain mempunyai nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial - emosional anak, bermain ternyata bermanfaat untuk :

1. Memicu kreatifitas
2. Mencerdaskan otak
3. Menanggulangi konflik
4. Melatih empati
5. Mengasah panca indera
6. Terapi
7. Melakukan penemuan.

c. Tujuan bermain

Mashitoh (dalam Montollau 2005: 9.4) tujuan bermain bagi perkembangan anak TK adalah :

1. Anak dapat melakukan koordinasi otot kasar
2. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai kreativitas
3. Anak dapat mengembangkan kreativitasnya
4. Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam – macam perasaan dan menumbuhkan percaya diri
5. Mengembangkan kemampuan sosial seperti membina hubungan dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Pendapat diatas menjelaskan bahwa tujuan bermain bagi anak TK adalah untuk meningkatkan pengembangan anak, baik pengembangan motorik. Kognitif, bahasa, kreativitas, sosial dan emosionalnya. Disamping itu bermain bermanfaat untuk perkembangan anak secara keseluruhan.

d. Bentuk - bentuk permainan

Aktivitas bermain merupakan suatu rangkaian usaha kegiatan di TK. Kegiatan yang dilakukan membutuhkan pengaturan lingkungan bermain dan belajar anak serta alat – alat permainan yang dibutuhkan. Di TK ada 2 bentuk permainan yaitu permainan bebas dan terpimpin.

1. Bermain bebas

Dalam permainan bebas anak boleh memilih sendiri kegiatan yang didinginkannya serta alat – alat yang ingin digunakannya. Bermain bebas merupakan bentuk bermain aktif baik dengan alat

maupun tanpa alat, didalam maupun diluar ruangan. Saat bermain bebas anak membutuhkan tempat, waktu, peralatan bermain, serta kebebasan, kebebasan yang diberikan adalah kebebasan yang tertib, yaitu kebebasan yang bertanggung jawab, kebebasan tersebut diarahkan pada tumbuhnya disiplin diri secara bertahap.

2. Bermain terpimpin

Dalam kegiatan permainan terpimpin anak tidak bebas, melainkan terikat pada peraturan permainan atau kegiatan tertentu. Biasanya permainan dan alat permainan diciptakan oleh guru sendiri. Oleh karena itu guru TK harus kreatif menciptakan permainan dan alat agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan serta anak dan guru tidak mengalami kejenuhan. Aktivitas permainan terpimpin dapat membantu guru menciptakan permainan seperti, permainan dalam lingkaran, dengan alat, tanpa alat, dengan angka, dengan nyanyian, bentuk lomba dan mengasah panca indera.

Zaman,dkk (2009:5.16) media digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaanya guru harus mempertimbangkan tujuan, materi, dan strategi pembelajaran.

5. Permainan Computer Tutor

a. Pengertian Computer Tutor

Menurut Oshiyama (2009 : 6)Computer Tutor adalah alat yang

yang dirancang untuk anak agar dapat belajar dengan program yang menyenangkan dari pada sistem pengajaran yang ortodok atau yang biasa. Oleh karena itu Computer Tutor ini difokuskan untuk memberi penjelasan kepada anak, membantu mereka untuk menyukai belajar dan mempraktekannya

Menurut Frobel (dalam Sudono 1995:4) bahwa bermain yang dilakukan anak dan alat permainan yang disenangi anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak.

Melalui permainan computer tutor yang dilakukan anak kemampuan mengenal angkanya akan meningkat. Adapun cara permainan Computer Tutor ini adalah guru terlebih dahulu menghidupkan computer Tutor tersebut dan mencari permainan yang akan kita lakukan, guru mengambil atau mengklik angka dan nantinya akan muncul angka yang kita inginkan yang disertai dengan cara penulisan dan konsep bilangannya.

a. Tahap – tahap permainan Computer Tutor

Adapun tahap - tahap dari permainan computer tutor ini adalah guru terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara permainannya, anak dikenalkan terlebih dahulu dengan angka – angka dan anak nantinya yang akan mencari sendiri dengan mempergunakan mouse dari Cumputer Tutor tersebut. Kelebihan dari Computer Tutor ini adalah didalamnya anak bisa mengetahui angka sekaligus dengan cara penulisannya dan konsep bilangannya. Dan juga anak sudah bisa mempergunakan Computer

walaupun belum seperti Computer orang dewasa tetapi anak sudah mengetahui bagaimana menggunakan Computer dan menggunakan mousenya.

B. Penelitian Yang Relevan

Riswandi (2011) melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk angka melalui permainan menyusun kancing baju di TK Dharmawanita Payakumbuh. dengan menyusun kancing baju kemampuan mengenal bentuk angka anak dapat meningkat

Wijaya (2007) melakukan penelitian tentang meningkatkan kognitif anak melalui permainan balok angka di TK Aisyiah 5 Andalas Padang. Dengan menggunakan permainan ini kemampuan kognitif anak di TK Aisyah 5 Andalas Padang dapat meningkat.

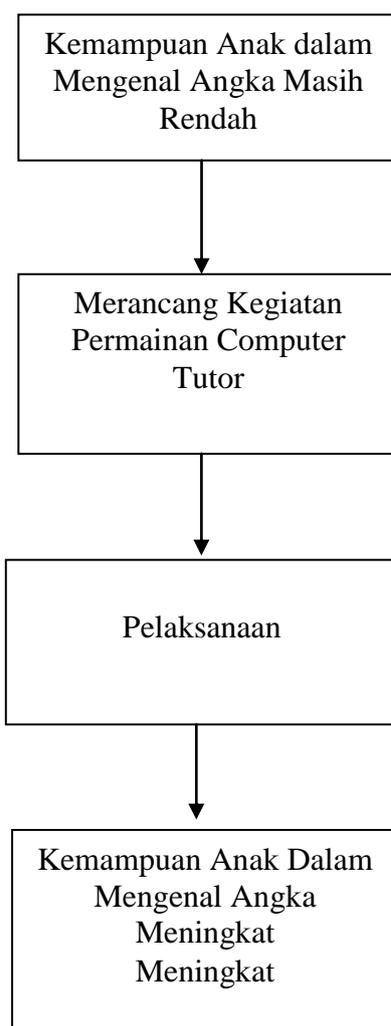
Dengan demikian penelitian ini relevan, dengan hasil sama- sama dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka tetapi terdapat persamaan dan perbedaan yaitu sama – sama mengenal bentuk angka dan perbedaannya menggunakan balok angka dan kancing baju dan permainan computer tutor merupakan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian yang akan dilakukan.

C. Kerangka Konseptual

Strategi pembelajaran kemampuan mengenal angka untuk anak usia dini melalui kegiatan bermain computer tutor merupakan salah satu kegiatan permainan yang disukai anak. Alat permainan ini sangat disukai anak karena anak akan bermain dengan computer.

Pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam mengenal angka dengan permainan computer tutor, maka diharapkan kemampuan mengenal angka anak di TK Bhakti VI Wonosari Kinali khususnya di kelompok B1 akan meningkat.

Kerangka Konseptual



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Permainan Computer Tutor dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka di TK Bhakti V1Wonosari Kinali.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan Computer Tutor sebagai berikut :

1. Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Taman Kanak – kanak sebagai pendidikan formal pertama yang dijalani anak.
2. Dengan mengembangkan kemampuan mengenal angka dapat meningkatkan salah satu pengembangan kognitif untuk melanjutkan kejenjang berikutnya.
3. Pembelajaran di TK menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Untuk mengembangkan kemampuan dasar dan aspek perkembangan pada anak dilakukan dengan bermain, salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka melalui permainan Computer Tutor.
4. Computer Tutor ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.
5. Pada Computer Tutor anak akan memainkannya sendiri yang disediakan oleh guru.

6. Melalui permainan Computer Tutor kemampuan mengenal angka anak meningkat.

B. Implikasi

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui permainan Computer Tutor ini hendaknya dapat disosialisasikan pada Kelompok Kerja Guru (KKG) agar Taman Kanak – kanak yang lain dapat menggunakan Computer Tutor untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah :

1. Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam membantu guru dalam kemampuan mengenal angka
3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama dalam kemampuan mengenal angka.
4. Bagi TK Bhakti dapat meningkatkan kualitas dan kemampuan anak dalam mengenal angka, serta dapat menjadi contoh untuk TK lain dalam kemampuan mengenal angka.

5. Bagi masyarakat sebagai bahan atau contoh untuk kemampuan mengenal angka baik dirumah maupun disekolah.
6. Bagi Dinas Pendidikan sebagai bahan masukan untuk kemampuan mengenal angka bagi TK dibawah naungan Dinas Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, Siti. 2005. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*: Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Anggani, Sodono. 1995. *Alat Permainan Dan Sumber Belajar Taman Kanak – kanak*. Depdikbud: Dirjen Dikti Proyek
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*, Jakarta
- _____2010. *Kurikulum Taman Kanak – kanak*. Jakarta
- Hasan, Maimunah . 2009.*Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Masyitoh, dkk.2004. *Strategi Pembelajaran TK* : Jakarta : Universitas Terbuka
- Montolalu, B.E F. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Moh, Haryadi. 2009. *Statistik Pendidikan* : Jakarta :Prestasi Pustaka Raya
- Oshiyama.2009. *Computer Tutor*: Jakarta
- Prayitno, Elida. Erlamsyah. . 1999. *Perkembangan Individu 1*. Dip Proyek Universitas Negeri Padang.
- Prayitno, Elida. 1999. *Perkembangan Anak Usia 3- 6 tahun*, Padang
- Santoso, Sugeng. 1995. *Dasar – Dasar Pendidikan* : Universitas Terbuka
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- _____2008. *Metode Pengembangan Kognitif*: Jakarta : Universitas Terbuka
- Riswandi. 2011. (Skripsi) *Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Angka Melalui Permainan MenyusunKancing Baju* . Jurusan PG-PAUD FIP UNP
- Zaman, Badru,dkk..2009.*Media Dan Sumber Belajar TK*.Universitas Terbuka